

Література

1. Дубровіна Л. А. Кодикологія та кодикографія як спеціальні дисципліни в дослідженнях історії української рукописної книги: автореф. дис. доктора історичних наук: 07.00.09 / Любова Андріївна Дубровіна. – Київ, 1993. – 39 с.
2. Іванова О. А. Слов'янська кирилична рукописна книга XVI ст. з фондів інституту рукопису НБУВ / Іванова О. А., Гальченко А. М., Гнатенко Л. А. // Науковий каталог, палеографічний альбом. – Київ, 2010. – 791 с.
3. Ковальчук Г. І. Книжкові пам'ятки (рідкісні та цінні книжки) в бібліотечних фондах. / Галина Іванівна Ковальчук. – Київ : НБУВ, 2004. – 644 с.
4. Чернухін Є. Грецька рукописна спадщина в Києві/ Євгеній Чернухін. – К., 2004. – 310 с.
5. Шевчук О. Ю. Київський наспів у контексті церковно-монопійного співу України та Білорусії XVII–XVIII ст. : дис. канд. мистецтвознавства. : 17.00.02 / Шевчук Олена Юріївна. – К., 1999. – 225 с.
6. Ясиновський Ю. Українська сакральна монодія, історія, тексти, музично-стильові навірстування: дис. доктора мистецтвознавства: 17.00.01/ Ясиновський Юрій. – Львів, 1995. – 422 арк.

References

1. Dubrovin, LA (1993) Codicology and codicography as special subjects in studies of the history of Ukrainian manuscripts. Extended abstract of doctor's thesis. Kyiv [in Ukrainian].
2. Ivanov, A. A., Halchenko, A.M., Gnatenko, L.A. (2010). Slavic Cyril handwritten book XVI c. z funds of Vernadsky National Library of the Institute of Manuscripts. Scientific catalogue palaeographical album. Kyiv [in Ukrainian].
3. Kovalchuk, G.I. (2004). Book monuments (rare and valuable books) in the library fund. Kyiv: Vernadsky National Library [in Ukrainian].
4. Chernukhin, E. (2004). Greek manuscript heritage in Kiev. Kyiv, [in Ukrainian].
5. Shevchuk, O. (1999). Kyiv melody in the context of church singing mono act Ukraine and Belarus XVII-XVIII centuries. Candidate's thesis. Kyiv [in Ukrainian].
6. Yasinovka, Yu. (1995). Ukrainian sacred monody, story, lyrics, musical style naverstvuvanya: Doctor's thesis. Lviv [in Ukrainian].

УДК 008:004

Трач Юлія Василівна

кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри комп'ютерних наук
Київського національного університету
культури і мистецтв
0411@ukr.net

**ТРАНСФОРМАЦІЯ КУЛЬТУРНОГО СЕРЕДОВИЩА В КОНТЕКСТІ
РОЗВИТКУ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

У статті звернено увагу на істотні зміни, що відбулися у культурі завдяки сучасним інформаційно-комунікаційним технологіям, серед них: уніфікація культурного простору, суперечливі наслідки у межах масової культури, культурна експансія і, відповідно, опір щодо останньої, захист своїх культурних традицій і самобутності. Звернено увагу на недостатність вивчення проблематики інформаційних технологій у культурі, що відкриває широкі можливості для дослідницької діяльності та культурологічного аналізу. Розкрито зміст ключових понять сучасності, які характеризують вплив інформаційних технологій на культуру. Звернено увагу на розширення масштабів діяльності внутрішньо-культурних утворень, таких, як хакери, кракери тощо. Відзначено, що комп'ютерні технології породили новий вид культури, який, будучи складним і багатоплановим феноменом, вимагає ґрунтовного культурологічного осмислення та аналізу.

Ключові слова: інформаційні технології, культурне середовище, інформаційна культура, комп'ютерна культура, техногенна культура, віртуальна культура, молодіжна субкультура.

Трач Юлія Василівна, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри комп'ютерних наук Київського національного університету культури і мистецтв

Трансформация культурной среды в контексте развития информационных технологий

В статье обращено внимание на существенные изменения, произошедшие в культуре благодаря современным информационно-коммуникационным технологиям, в частности унификация культурного пространства, противоречивые последствия в пределах массовой культуры, культурная экспансия и, соответственно, сопротивление по отношению к последней, защита своих культурных традиций и самобытности. Обращено внимание на недостаточность изучения проблематики информационных технологий в культуре, что открывает широкие возможности для исследовательской деятельности и культурологического анализа. Раскрыто содержание ключевых понятий современности, характеризующих влияние информационных технологий на культуру. Обращено внимание на расширение масштабов деятельности внутренне-культурных образований, таких, как хакеры, кракеры и т.д. Отмечено, что компьютерные технологии породили новый вид культуры, который, будучи сложным и многоплановым феноменом, требует основательного культурологического осмысления и анализа.

Ключевые слова: информационные технологии, культурная среда, информационная культура, компьютерная культура, техногенная культура, виртуальная культура, молодежная субкультура.

Trach Yulia, PhD in Pedagogics, associate professor of the computer science chair, Kyiv National University of Culture and Arts

Transformation of cultural environment in the context of development of information technology

In the paper it is drawn attention to significant changes in the culture through modern information and communication technologies, including the standardization of cultural space, contradictory effects within mass culture, cultural expansion and, accordingly, the resistance against the latter, the protection of their cultural traditions and identity. Insufficient attention is paid to study issues of information technology in a culture that offers great opportunities for research and cultural analysis. The content of the key concepts of modernity that characterize the impact of information technology on culture are reviewed. Attention is paid to the expansion of intra-cultural entities, such as hackers, crackers and more. It is noted that computer technologies have created a new kind of culture, which, being a complex and multifaceted phenomenon, requires a thorough cultural reflection and analysis.

Keywords: information technology, cultural environment, information culture, the computer culture, technological culture, virtual culture, subculture.

Постановка проблеми. За останній час у культурній сфері відбулися істотні зміни: завдяки сучасним інформаційно-комунікаційним технологіям відбувається не лише стрімкий інформаційний обмін, а й з'явилася можливість безперешкодного обміну інформацією між громадянами різних країн, регіонів, представниками окремих соціальних груп, культур, цивілізацій. Наслідки цих трансформацій є досить суперечливими: з одного боку, у жителів віддалених куточків планети є реальна можливість прилучитися до світових досягнень у сфері культури: сьогодні глобальна мережа Інтернет дає змогу здійснювати Інтернет-подорожі, відвідувати бібліотеки різних країн, ознайомлюватися з традиціями та артефактами інших культур, що зумовлює взаємопроникнення культур, виховує шанобливе і толерантне ставлення один до одного представників різних народів.

Разом з тим, інтенсивний інформаційний обмін призводить до уніфікації культурного простору, суперечливих наслідків у межах масової культури, культурної експансії і, відповідно, опору по відношенню до останньої, захисту своїх культурних традицій, самобутності, що часом проявляється у формі антиглобалістських (і навіть фундаменталістських) тенденцій. Активний інформаційний обмін значною мірою впливає й на нерівномірний розподіл у сфері науки і культури, а також виникнення суперечливих точок зору на якість споживаної інформації.

Вивчення феномена інформаційних технологій входить до проблемного поля різних наукових дисциплін, таких, як філософія, культурологія, соціологія, психологія, інформатика, лінгвістика. Однак кожна з цих наук вивчає інформаційні технології під своїм кутом зору, розкриваючи лише окремих аспект, ігноруючи при цьому зв'язок із процесами сучасної культури. Тому у межах культурології необхідно дослідити трансформаційні процеси в сучасній культурі під впливом інформаційних технологій.

Огляд останніх публікацій з теми. Праць, які торкаються проблеми трансформаційних процесів у сучасній культурі, на сьогодні є досить багато. Так, концепція постіндустріального та інформаційного суспільства розроблялася в дослідженнях Д. Белла, З. Бжезинського, Е. Масуди, глобалізаційні процеси вивчали З. Бауман, У. Бек, П. Бурдьє, Ф. Фукуяма. Становлення глобальної культури і новітні інформаційно-комунікаційні технології в глобальному масштабі були предметом розгляду таких авторів, як Ж. Бодрійєр, М. Кастельс, Д. Нейсбіт, Г. Рейнгольд, Е. Тоффлер. Зокрема, у працях М. Кастельса звертається увага на розвиток і вплив на культурні процеси Інтернету. Віртуалізацію як особливість постіндустріального суспільства розглядали німецькі дослідники А. Бюль, М. Паєтау.

Однак, незважаючи на досить широкий спектр і кількість наукових досліджень, у вивченні проблеми впливу інформаційних технологій на культуру відсутні чіткі визначення багатьох понять, а також переважають технократичні підходи та прикладні аспекти. Тому проблематика інформаційних технологій у культурі вивчена недостатньо, що відкриває широкі можливості для дослідницької діяльності та культурологічного аналізу. Отже, метою статті є вивчення трансформаційних процесів у сучасній культурі під впливом інформаційних технологій.

Виклад проблеми. При аналізі змін у культурі, що відбулися внаслідок процесів інформатизації, пов'язаних із прискореними темпами суспільного розвитку, культурологи використовують такі поняття, як "традиційна культура", "техногенна культура", "інформаційна культура", "комп'ютерна культура". На жаль, дослідники не завжди чітко і достатньо повно розкривають ці терміни, не пояснюють взаємозв'язок між ними, тим більше міру їх входження в поняття сучасної культури та їх роль у формуванні останньої. Приміром, під комп'ютерною культурою прийнято розуміти певний рівень знань, умінь і навичок володіння комп'ютером як основним інструментом обробки інформації, що використовується у професійній та повсякденній діяльності людини, а також для творчого пошуку різних способів конструювання нових продуктів матеріальної і духовної культури. При цьому одна з сутнісних характеристик комп'ютерної культури полягає в появі нових форм культурного буття людей, нових видів спілкування і взаємодії, в трансформації способів культурної комунікації на основі застосування інформаційно-комунікаційних технологій.

Поняття інформаційної культури розглядається як "сфера культури, пов'язана з функціонуванням інформації в суспільстві і формуванням інформаційних якостей особистості" [2, 57]; "інформаційна діяльність аксіологічного характеру, тобто обумовлена цінностями культури" [3, 15]; "якісна характеристика життєдіяльності людини в сфері отримання, передання, зберігання та використання інформації, де пріоритетними є загальнолюдські духовні цінності" [15, 28].

Інформаційна культура виступає новим етапом розвитку культурного простору людської цивілізації. Її сутність та особливості полягають у тому, що, крім появи під впливом інформаційно-комунікаційних технологій нових форм культури, на основі використання цих же технологій відбувається розвиток традиційних її форм. З'являються електронні бібліотеки, віртуальні музеї, мережеві спільноти тощо. З допомогою використання інтерактивних мультимедійних інформаційно-комунікаційних технологій, які є основою розвитку процесів глобалізації, ці нові електронно-віртуальні форми традиційної культури стають доступними більшості членів світового інформаційного суспільства, тобто сприяють взаємопроникненню різних локальних, національних культур, їх діалогу, уніфікації і, в решті решт, поєднанню їх в єдиний глобальний культурний простір. Завдяки цим процесам на основі ліквідації цифрової нерівності відбувається (чи принаймні спостерігається стійка тенденція) культурне вирівнювання, формування однакового рівня інформаційної культури особистості тощо.

Такі форми культурної сфери, як цифрові інсталяції, медіа-галереї, онлайн-музеї, віртуальні спільноти дизайнерів, художників, письменників і поетів змінюють процес комунікації, способи доступу до інформації та способи її засвоєння. Завдяки їх інтерактивності процес комунікації перестає бути просто одностороннім процесом сприйняття і перетворюється на процес взаємного навчання. Процес комунікації в інформаційному суспільстві активізує зв'язок між стійкою традиційною культурою (цінності, релігія, знання, успадковані від попередніх поколінь) та динамічною масовою культурою (відео-кліпи, серіали, відео- і комп'ютерні ігри, блоги тощо), між елітарною і популярною культурою, між етнічною, національною та чужорідною культурою. Комунікація в інформаційному суспільстві стає вирішальною вимогою, оскільки інформація, в тому числі і в сфері культури, постійно застаріває й оновлюється.

Розвиток культури – складний поступальний процес, в якому часом нелегко побачити виключно прогресивні перетворення. Окремі етапи історії культури пов'язані з відродженням минулих досягнень або спробою збереження суворих нормативних традицій, інші – настільки явно вирізняються новаторством, модернізмом, що їх також не просто оцінити як постійний рух до досконалості.

Сучасна епоха пов'язана з певними змінами, що вплинули на розвиток культури та її проявів. Ряд з них настільки значний, що дає підстави стверджувати про докорінну трансформацію її основ. Завдяки процесу інформатизації культура почала занурюватися в багатовимірний кіберпростір, який умовно можна назвати також і віртуальним, якого раніше не було.

Вивчення питань віртуальної реальності вже давно займаються не тільки фахівці з кібернетики, а й дослідники-гуманітарії, в тому й числі культурологи. Останнім часом навіть введено в науковий обіг і широко використовується термін "віртуальна культура", яка розуміється як "вид культури, де віртуальне середовище, побудоване засобами комп'ютерних технологій, як мережеве, так і автономне, є способом буття людини" [12, 17]. При цьому мережева електронна віртуальна реальність – це "віртуальна реальність, що генерується в процесі взаємодії з комп'ютерними мережами", а автономна – "віртуальна реальність, що генерується в процесі взаємодії з комп'ютерними системами" [12, 15–16]. Віртуальна культура формує нові принципи взаємодії з культурними цінностями, сприяє доступності інформації та створює комфортні умови для творчості і діалогу культур [12, 17]. Формами діалогу культур для віртуального середовища виступають: віртуальний діалог, реально-віртуальний і віртуально-реальний [12, 18].

Говорячи про радикально нові тенденції в розвитку культури, пов'язані із збільшенням обсягів інформації, комп'ютерних та мережевих технологій її зберігання і передання, зростанням аудиторій і масштабів впливу телебачення, радіо, мобільних засобів зв'язку та Інтернету, варто також звернути увагу на розширення масштабів діяльності внутрішньо-культурних утворень: хакерів, кракерів, кардерів, фішерів, фрікерів, спамерів, геймерів та ін.

Так, основою формування субкультури геймерів стала комп'ютерна гра як одне з втілень "віртуальності". Геймерський рух охоплює сьогодні все нові соціальні групи і категорії осіб. Серед специфічних цінностей найбільше значення для геймерів мають перебування в ігровому просторі і визнання в співтоваристві геймерів, отримання інформації без обмеження, освоєння нових комп'ютерних технологій та ін. Разом з тим, ігрова комп'ютерна культура при всій її зовнішній привабливості, завдяки видовищності та барвистості, і досить глибокому проникненню в молодіжне середовище виявляється неоднозначною за своїм впливом на суспільство. З одного боку, надмірна захопленість комп'ютерними іграми призводить до негативних наслідків, пов'язаних з погіршенням фізичного здоров'я та психологічним станом людини. З іншого боку, ігри – це джерело інформації; вони стимулюють освоєння нових комп'ютерних технологій, вивчення іноземних мов, дають змогу зняти емоційну напругу, сприяють розвитку логіки, тренують реакцію і т. д. Крім того, комп'ютерна гра, володіючи рядом переваг перед традиційними методиками, починає активно використовуватися в освіті, про що свідчить тенденція до гейміфікації – використання ігрового мислення і динаміки ігор для залучення аудиторії і вирішення завдань, перетворення чого-небудь на гру.

Субкультура хакерів, так само як і субкультура геймерів, чітко відображає перетворення, які відбуваються в сучасній культурі, і стає прикладом для наслідування серед молодого покоління. Хакери сприяють утворенню нових ціннісних орієнтацій молоді, активно ініціюють значні зміни в суспільстві, зокрема розробку та впровадження периферійних приладів і пристроїв моделювання та віртуальної присутності в цифровій системі. Крім того, хакери створили значну частину програмного забезпечення комп'ютерів, актуалізували кіберпростір, а нині активно протистоять комерціалізації та привласненню будь-якими державними органами високошвидкісних комунікаційних магістралей мережі, керуючись правом загальної доступності і безоплатності інформації.

Обидві ці субкультури (власне, як і інші молодіжні субкультури), виконуючи у суспільстві ряд важливих функцій (приналежність до групи, оновлення та передання знань, норм і цінностей і т. д.) є складними феноменами сучасного інформаційного суспільства і вимагають ґрунтовного вивчення. Проте в межах сучасної культурології дана тема залишається однією з малодосліджених. Це можна пояснити, з одного боку, тим, що культурологічна школа в Україні перебуває в процесі становлення, що природним чином позначається на кількості наукових праць з даної тематики, а з іншого – дуже складно провести чіткі межі між різними напрямками стосовно дослідження молодіжної проблематики.

Молодіжні субкультурні утворення є невід'ємною частиною повноцінного функціонування сучасної суспільної системи і знаменують собою перехід до суспільств постіндустріального типу, в межах яких можливий субкультурний плюралізм. Сучасний соціокультурний простір сприяє формуванню безлічі субкультурних утворень різної функціонально-світоглядної спрямованості, що відображає загальну тенденцію переходу до нової системи взаємин.

Однак, віртуальний простір, володіючи такими характеристиками, як глобальність, відсутність національних кордонів, інтерактивність та анонімність, не лише надає безпрецедентні можливості для реалізації прав і свобод, а й широко використовується для здійснення різного роду неправомірних дій. У цьому контексті слід наголосити на необхідності систематичної перевірки державою законності дій та рішень суб'єктів інформаційних відносин у віртуальному просторі. Йдеться фактично про ефективне державне управління інформаційними та інформаційно-комунікаційними процесами у всіх сферах життєдіяльності для забезпечення реалізації та охорони приватних і публічних інтересів особистості, суспільства і держави. Безпосередні цілі такої діяльності закріплені в ряді міжнародних і національних документів, зокрема: Окінавській Хартії глобального інформаційного суспільства, Декларації про вільний обмін в Інтернеті та ін.

Крім загальних методів державної діяльності стосовно контролю за віртуальним простором є й такі специфічні, як державна реєстрація мереж електрозв'язку, що входять до мережі зв'язку загального користування, реєстрація засобів зв'язку, реєстрація державних інформаційних ресурсів та систем, ліцензування та сертифікація різних видів діяльності у віртуальному просторі, ведення єдиного державного реєстру сертифікатів електронних цифрових підписів тощо. На жаль, в Україні контроль здійснюється в основному за технічними та програмними засобами з точки зору їх відповідності реєстраційним і ліцензійним вимогам й умовам, сертифікатам і деклараціям. Однак, у зв'язку з вчиненням у віртуальному просторі різних правопорушень необхідно здійснювати також змістовний контроль діяльності у віртуальному просторі, у тому числі контроль матеріалів і даних, що передаються мережею. З урахуванням досвіду зарубіжних країн такі повноваження слід покласти не лише на правоохоронні органи, а й на провайдерів доступу, не порушуючи при цьому право на приватність життя, таємницю листування тощо.

У зв'язку з цим необхідно активізувати правотворчу та правозастосовну діяльність у цій сфері, а також забезпечити формування відповідної теоретичної бази. Зокрема, необхідно посилити відповідальність за розповсюдження екстремістської та іншої неправомірної інформації в Інтернеті; на законодавчому рівні зобов'язати провайдерів Інтернет-зв'язку і стільникових операторів запобігати правопорушенням у віртуальному просторі; розробити та впровадити ефективні механізми ідентифікації суб'єктів Інтернет-відносин, що дасть змогу визначати реальних користувачів віртуального простору; удосконалити механізми взаємодії правоохоронних органів та суб'єктів громадянського суспільства в галузі контролю віртуального простору тощо.

Від продуманості й ефективності державного регулювання інформаційної сфери залежить рівень сучасної національної інформаційної інфраструктури України, що взаємодіє з глобальною мережею світового інформаційного співтовариства.

Отже, комп'ютерні технології відкрили перед людством безпрецедентні можливості не лише для розширення меж творчості, формування нових видів мистецтва, самоосвіти тощо, а й породили новий вид культури, який, будучи складним і багатоплановим феноменом, незалежно від своєї назви, вимагає ґрунтовного культурологічного осмислення та аналізу.

Література

1. Андреева И. Н. Молодежная субкультура: нормы и система ценностей / И. Н. Андреева, Н. А. Голубкова, Л. Г. Новикова // Культурология : хрестоматия для высшей школы / А. И. Кравченко ; сост. А. И. Кравченко. – М. : Академический проект, 2000. – С. 265–275.
2. Вохрышева М. Г. Формирование науки об информационной культуре / М. Г. Вохрышева // Проблемы информационной культуры : сб. ст. Вып. 6 : Методология и организация информационно-культурологических исследований / науч. ред. Ю. С. Зубов, В. А. Фокеев. – М. : Магнитогорск, 1997. – С. 48–63.
3. Гречихин А. А. Информационная культура: опыт типологического определения / А. А. Гречихин // Проблемы информационной культуры : сб. ст. / под ред. Ю. С. Зубова, И. М. Андреевой. – М., 1994. – С. 43–47.
4. Декларация о свободе обмена информацией в Интернете : Принята 28.05.2003 г. на 840-ом заседании представителей Комитета министров [Електр. ресурс]. – Режим доступа : www.consultant.ru/document/cons_doc_INT_27453.
5. Закон України "Про авторське право і суміжні права" [Електр. ресурс]. – Режим доступу : <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/3792-12/print1217856518710949>.
6. Закон України "Про інформаційні агентства" [Електр. ресурс]. – Режим доступу : <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/74/95-vp/print1217856518710949>.
7. Закон України "Про інформацію" [Електр. ресурс]. – Режим доступу : <http://zakon0.rada.gov.ua/laws/show/2657-12>.

8. Иванова В. А. Природа, культура и технологии в XXI веке / В. А. Иванова // Социс. – 2002. – № 4. – С. 136–139.
9. Ильченко О. Пастка для геймера / О. Ильченко. – К. : Грані – Т, 2008. – 64 с.
10. Конвенция Международного союза электросвязи от 22 декабря 1992 г. [Электр. ресурс]. – Режим доступа : www.consultant.ru/document/cons_doc_INT_16368.
11. Конвенция о преступности в сфере компьютерной информации: Заключена в г. Будапеште 23.11.2001 г. [Электр. ресурс]. – Режим доступа : www.consultant.ru/document/cons_doc_INT_13526/?dst=100429.
12. Муртазина М. Ш. Виртуальная культура как феномен глобализации: философско-культурологическое осмысление : автореф. дис. ... канд. филос. наук : 09.00.13 / М. Ш. Муртазина. – Чита, 2012. – 23 с.
13. Окинавская хартия глобального информационного общества: Принята на о. Окинава 22.07.2000 г. [Электр. ресурс]. – Режим доступа : zakon.rada.gov.ua/laws/show/998_163.
14. Рассолов И. М. Право и Интернет. Теоретические проблемы / И. М. Рассолов. – М. : Норма, 2009. – 210 с.
15. Уэбстер Ф. Теории "информационного" общества / Ф. Уэбстер. – М. : Аспект Пресс, 2004. – 400 с.

References

1. Andreeva, I. N. & Golubkov, H. A. & Novikov, L. G. (2000). Youth subcultures: the norms and values. Cultural Studies: A Reader for high school. Moscow: Academic Project [in Russian].
2. Vohrysheva, M. G. (1997). Formation of the science of information culture. Problems of information culture (Vols. 6). Moscow: Magnitogorsk [in Russian].
3. Grechikhin, A. A. (1994). Information Culture: Experience of typological definition. Problems of information culture. Moscow [in Russian].
4. Declaration on the freedom of exchange of information on the Internet: Adopted 28.05.2003, at the 840th meeting of the representatives of the Committee of Ministers. Retrieved from http://www.consultant.ru/document/cons_doc_INT_27453/ [in Russian].
5. Law of Ukraine "On Copyright and Related Rights". Retrieved from <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/3792-12/print1217856518710949> [in Ukrainian].
6. Law of Ukraine "On information agencies". Retrieved from <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/74/95-вр/print1217856518710949> [in Ukrainian].
7. Law of Ukraine "On Information". Retrieved from <http://zakon0.rada.gov.ua/laws/show/2657-12> [in Ukrainian].
8. Ivanova, V. A. (2002). Nature, culture and technology in the XXI century. Sotsis, 4., 36-139 [in Russian].
9. Ilchenko, O. (2008). Trap gamer. Kiev: Faces-T [in Ukrainian].
10. The International Telecommunication Union Convention of 22 December 1992. Retrieved from http://www.consultant.ru/document/cons_doc_INT_16368/ [in Russian].
11. Convention on crime in the sphere of computer information: imprisoned in the city of Budapest 23.11.2001. Retrieved from http://www.consultant.ru/document/cons_doc_INT_13526/?dst=100429 [in Russian].
12. Murtazina, M. Sh. (2012). Virtual culture as the phenomenon of globalization: the philosophical-cultural understanding. Extended abstract of candidate's thesis. Chita [in Russian].
13. Okinawa Charter on Global Information Society: Adopted on about. Okinawa 22.07.2000. Retrieved from http://zakon.rada.gov.ua/laws/show/998_163 [in Russian].
14. Rassolov, I. M. (2009). Law and the Internet. Theoretical problems. Moscow: Norma [in Russian].
15. Webster, F. (2004). Theories of "information" society. Moscow: Aspekt Press [in Russian].

UDC [008: 316.422](4:477)(043.3)

Yakovlev Alexander

PhD in History, associate professor,
Doctoral-candidate National Academy
of Managerial Staff of Culture and Arts
yalik1971@yandex.ua

SYNERGETIC DISCOURSE OF CULTUROLOGICAL CREATIVE PROCESSES IN MODERN UKRAINE

In the article there is a synergetic approach to the study of cultural and creative processes of modern Ukraine, showing the path of synergistic socio-cultural development of regions of Ukraine. It is analyzed the concept of "historical memory" and its importance in ensuring continuity and identity formation. The mechanism of reproduction of historical memory, which is the basis of humanitarian projects NAKKKiM, used in representations of the cultural history of Ukraine. As a result of the research it concerns the cultural synergy of regional identities in Ukraine, the article shows a hierarchical model of national cultural space. These examples of the synergistic approach to the cultural and creative processes show the inclusion of Ukrainian culture in the global context. It reveals the idea of synergy of Ukrainian culture with the dialectic of regional chronotopes and general laws of occurrence, development, transformation of certain ethno-national communities, regions and local areas and their union in a holistic polilogical cultural continuum of Ukraine.

Keywords: discourse, cultural studies, synergy, region, cultural continuum of Ukraine, humanitarian strategy, cultural and creative processes, projects of NAKKKiM

Яковлев Олександр Вікторович, кандидат історичних наук, доцент, докторант Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв

Синергетичний дискурс культуротворчих процесів у сучасній Україні

У статті визначається синергетичний підхід до дослідження культуротворчих процесів сучасної України, виявляються синергійні шляхи соціокультурного розвитку регіонів України. Проаналізовано поняття «історична